

**PENCIPTAAN PROGRAM INSTRUKSIONAL “D.I.Y.”
DENGAN GAYA GRAFIS *FLAT DESIGN*
EPISODE *RECYCLE* MAJALAH DAN KORAN BEKAS
UNTUK KREASI *POP UP***

SKRIPSI KARYA SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Disusun oleh :
Ika Hidayatul Rizkia
NIM: 1210635032

**PROGRAM STUDI S-1 TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

LEMBAR PENGESAHAN


Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni yang berjudul :

PENCIPTAAN PROGRAM INSTRUKSIONAL “D.I.Y.” DENGAN GAYA GRAFIS *FLAT DESIGN* EPISODE *RECYCLE* MAJALAH DAN KORAN BEKAS UNTUK KREASI *POP UP*

yang disusun oleh
Ika Hidayatul Rizkia
NIM 1210635032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi S-1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada tanggal


Pembimbing I/Anggota Penguji


Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum.
NIP 19630513 198703 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIP 19760123 200912 2 003

~~Copnata~~/Penguji Ahli



Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn.
NIP 19660510 199802 1 006

Ketua Program Studi/Ketua Penguji


Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,
Fakultas Seni/Media Rekam


Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 1 002



**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ika Hidayatul Rizkia
NIM : 1210635032
Judul Skripsi : Penciptaan Program Instruksional "D.I.Y." Dengan
Gaya Grafis Flat Design Episode Recycle Majalah
Dan Koran Bekas Untuk Kreasi Pop Up

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 29 Maret 2017
Yang Menyatakan,



Ika Hidayatul Rizkia
NIM: 1210635032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan agar proses pengerjaan skripsi ini berjalan lancar..

- **Bapak M. Slamet dan Ibu Chusnul Ch.**

Nenek tercinta yang tiada hentinya mendoakan..

- **Ibu Mutholi'ah A.S, A.Ma.**

Adik yang selalu memberikan semangatnya..

- **Anis Watun Chasanah**

Untuk sahabat sekaligus kakakku yang selalu memberikan semangat agar segera menyelesaikan studiku..

- **Wuri Permani Devi**

Dan untuk teman terbaikku yang memberikan ide, inspirasi serta motivasi hingga karya seni tugas akhir instruksional ini dapat terselesaikan..

- **Ery Kristiana**

Keluarga besar dan sahabat yang sudah banyak membantu dan memberikan dukungannya..

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan penciptaan karya seni berupa program instruksional ini beserta tulisannya. Jurusan Televisi tentunya tidak akan lepas dari sebuah proses kreatif berupa produksi karya-karya program televisi baik berupa program artistik maupun jurnalistik. Berkat bimbingan dari berbagai pihak, skripsi karya seni ini dapat diselesaikan dengan baik. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi karya seni ini yaitu kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan anugerah ilmu pengetahuan yang diberikan.
2. Kedua Orang tua, nenek dan Keluarga Besar yang tiada henti memberikan doa dan dukungannya untuk menyelesaikan skripsi karya seni ini.
3. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum., Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A. Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum. dosen pembimbing I
6. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. dosen pembimbing II
7. Nanang Rakhmad Hidayat, S.Sn., M.Sn. penguji ahli tugas akhir
8. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. Dosen Wali.
9. Para Dosen dan karyawan Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
10. Reninda dan Vikhi yang memberikan ide kreatif dan mengajari penulis untuk belajar membuat *pop up*.
11. Ara, Reo, Winda, Agung dan teman-teman jurusan TV Film ISI Surakarta yang membantu proses produksi dan selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi penciptaan karya seni ini.

12. Ery, Ima, Yuni, Mai, Fitri, Tea, Meilani, Annisa, Yosi, Titis, Loren, Rival yang telah membantu dan memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi karya seni ini.
13. Teman-teman Jurusan Televisi Angkatan 2012 ISI Yogyakarta.
14. Dan semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu, terimakasih atas dukungannya.

Akhir kata, masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi karya seni ini. Oleh karena itu, kritik dan saran penulis harapkan dari semua pihak. Semoga skripsi penciptaan karya seni ini dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun oranglain di kemudian hari.

WassalamualaikumWr. Wb.

Yogyakarta, 22 Februari 2017

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR FOTO	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Karya	5
 BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan	13
B. Analisis Objek	15
 BAB III. LANDASAN TEORI	
A. Program Instruksional	21
B. Penyutradaraan	22
C. Grafis	22
D. Tata Kamera	25
 BAB IV. KONSEP KARYA	
A. Konsep Penciptaan.....	28
B. Desain Produksi	37
 BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA	
A. Tahapan Perwujudan Karya	44
B. Pembahasan Karya	61
 BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	81
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Screenshot</i> Logo Program d'Sign Net TV	5
Gambar 1.2.a <i>Screenshot</i> Grafis Keterangan Bahan Program d'Sign Net TV	6
Gambar 1.2.b <i>Screenshot</i> Grafis Keterangan Bahan Program d'Sign Net TV	7
Gambar 1. 3 <i>Screenshot</i> Logo Program <i>ILook</i> Net TV	8
Gambar 1.4.a <i>Screenshot</i> Segmen tutorial <i>ILook</i> Net TV	9
Gambar 1.4.b <i>Screenshot</i> Segmen tutorial <i>ILook</i> Net TV.....	9
Gambar 1.5 Vektor <i>Gift Box with Gift Icon</i>	10
Gambar 1.6 <i>Evokes Color in Flat Design</i>	11
Gambar 1.7 Vektor <i>Limited Offer</i>	12
Gambar 2.1 <i>Scrapframe</i>	16
Gambar 2.2 Kartu <i>Pop up</i>	16
Gambar 2.3 <i>Exploding Box</i>	17
Gambar 2.4 Grafis desain <i>flat</i>	18
Gambar 2.5 Grafis Desain <i>flat icon</i>	18
Gambar 2.6 Desain <i>flat</i> tipografi	19
Gambar 2.7 <i>Screenshot</i> Desain <i>Flat User Interface</i> Windows 8	20
Gambar 4.1 <i>Floorplan setting</i> kamera program “ <i>D.I.Y.</i> ”.....	31
Gambar <i>screenshot</i> 5.1 a dan b <i>tracking</i> alat dan bahan membuat <i>pop up</i>	60
Gambar <i>screenshot</i> 5.2 A-H Karakter pada <i>opening bumper</i> program “ <i>D.I.Y.</i> ”	62
Gambar <i>screenshot</i> 5.3 <i>Host</i> memilih majalah	64
Gambar <i>screenshot</i> 5.4 <i>Host opening</i> program sambil berjalan	64
Gambar <i>screenshot</i> 5.5 a, b, dan c <i>motion graphic</i> pada <i>lower third</i>	65
Gambar <i>screenshot</i> 5.6 a dan b <i>shot</i> komentar kolom <i>youtube</i> dari tablet.....	66
Gambar <i>screenshot</i> 5.7 <i>Lower third</i> keterangan tema <i>episode</i>	66

Gambar <i>screenshot</i> 5.8 a,b,c dan d grafis <i>floating text</i> keterangan nama alat dan bahan.....	67
Gambar <i>screenshot</i> 5.9 a transisi ke grafis <i>next on</i> , b dan c transisi ke <i>commercial break</i>	67
Gambar <i>screenshot</i> 5.10 a,b, c, dan d tipografi langkah membuat karakter <i>pop up</i> dalam kotak kejut	68
Gambar <i>screenshot</i> 5.11 Info grafis merekatkan hiasan kotak kejut	69
Gambar <i>screenshot</i> 5.12 Info grafis saran memilih majalah	69
Gambar <i>screenshot</i> 5.13 a, b, c <i>Shot close up</i> hasil jadi kotak kejut	70
Gambar <i>screenshot</i> 5.14 a-g grafis <i>floating text</i> alat dan bahan kartu <i>pop up</i>	71
Gambar <i>screenshot</i> 5.15 Transisi grafis <i>next-on</i> dan transisi ke <i>commercial break 2</i>	71
Gambar <i>screenshot</i> 5.16 a, b,c dan d tipografi langkah membuat <i>cover</i> kartu <i>pop up</i>	72
Gambar <i>screenshot</i> 5.17 <i>Tracking</i> kamera hasil jadi kartu <i>pop up</i>	73
Gambar <i>screenshot</i> 5.18 Info grafis saran memilih kertas	73
Gambar <i>screenshot</i> 5.19 a-h grafis <i>floating text</i> alat dan bahan <i>scrapframe</i>	74
Gambar <i>screenshot</i> 5.20 a, b,c transisi <i>Dissolve</i> untuk mempersingkat waktu	74
Gambar <i>screenshot</i> 5.21 Info grafis saran memasang <i>scrapframe</i>	75
Gambar <i>screenshot</i> 5.22 Info grafis saran memilih kardus	75
Gambar <i>screenshot</i> 5.23 a-f <i>review</i> ketiga hasil kreasi <i>pop up</i> yang sudah dibuat	76
Gambar <i>screenshot</i> 5.24 a,b,c, dan d transisi perpindahan menuju <i>closing host</i>	77
Gambar <i>screenshot</i> 5.25 <i>Lower third</i> alamat <i>website</i> program “D.I.Y.”...	77
Gambar <i>screenshot</i> 5.26 <i>Lower third</i> akun media sosial program “D.I.Y.”	77

Gambar <i>screenshot</i> 5.27 <i>Credit Tittle crew</i> program “ <i>D.I.Y</i> ”	78
Gambar <i>screenshot</i> 5.28 <i>Shot</i> cuplikan memberikan hadiah kreasi kotak kejut	78
Gambar <i>screenshot</i> 5.29 <i>Shot</i> cuplikan memberikan hadiah kreasi kartu <i>pop up</i>	79
Gambar <i>screenshot</i> 5.30 <i>Shot</i> cuplikan memberikan hadiah kreasi <i>Scrapframe</i>	79
Gambar <i>screenshot</i> 5.31 <i>Grafis next episode</i>	80



DAFTAR FOTO

Foto 5.1 Lokasi <i>shooting</i> program “ <i>D.I.Y.</i> ”	47
Foto 5.2 <i>Host</i> Program “ <i>D.I.Y.</i> ”	48
Foto 5.3 Proses <i>reherseal</i> program “ <i>D.I.Y.</i> ”	55
Foto 5.4 Suasana produksi program “ <i>D.I.Y.</i> ”	56
Foto 5.5 Alat dan bahan untuk berkreasi	61



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Peralatan Tata Kamera	39
Tabel 4.2 Daftar Peralatan Tata Cahaya	39
Tabel 4.3 Daftar Peralatan <i>Audio</i>	40
Tabel 4.4 Jadwal Kegiatan	43
Tabel 5.1 Kebutuhan <i>Equipment</i> Artistik di Meja	49



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Naskah program “*D.I.Y.*” Episode 2 “Kreasi *Pop up*”
- Lampiran 2. *Treatment* program”*D.I.Y.*” Episode 1 Kreasi Botol Selai Bekas
- Lampiran 3. *Budgetting* produksi Tugas Akhir
- Lampiran 4. Desain poster Tugas Akhir
- Lampiran 5. Desain *cover* dan label DVD Tugas Akhir
- Lampiran 6. Poster publikasi Tugas Akhir
- Lampiran 7. Katalog Tugas Akhir
- Lampiran 8. Foto dokumentasi produksi Tugas Akhir
- Lampiran 9. Daftar hadir tamu *screening* Tugas Akhir
- Lampiran 10 Surat bukti pelaksanaan *screening* Tugas Akhir
- Lampiran 11. Foto dokumentasi *screening* Tugas Akhir
- Lampiran 12. Perijinan penggunaan video *footage youtube*
- Lampiran 13. Form persyaratan Tugas Akhir

ABSTRAK

Instruksional berasal dari kata *instruction* artinya pembelajaran atau pengajaran. Program instruksional di televisi kebanyakan mengangkat tema kuliner. Namun program instruksional “*D.I.Y.*” menawarkan sesuatu yang berbeda dari program instruksional. Konsep Program “*D.I.Y.*” yaitu memberikan inovasi baru dalam membuat sebuah kado atau *gift* kerajinan tangan tanpa biaya mahal dengan memanfaatkan barang bekas dan tidak terpakai menjadi barang bernilai guna. Tujuannya memberikan tayangan berupa program televisi informatif, mengedukasi dan dapat dijadikan alternatif tontonan menghibur terutama bagi kalangan remaja. Objek penciptaan dalam program instruksional ini adalah mengkreasi barang bekas menjadi kerajinan *pop up*. Menunjukkan bahwa kerajinan *pop up* juga dapat dibuat dengan memanfaatkan barang bekas seperti majalah dan koran.

Program “*D.I.Y.*” menerapkan gaya grafis *flat design* dengan menggunakan bentuk-bentuk sederhana dipadukan dengan warna pastel. Menggunakan grafis *flat design* cocok untuk program ini, karena bentuknya sederhana, mudah dipahami dan cukup populer saat ini. Grafis *flat design* berfungsi sebagai pendukung visual dan untuk menambah daya tarik penonton.

Produksi program televisi tentu tidak lepas dari seorang pengarah acara atau sutradara, begitu juga dengan program instruksional “*D.I.Y.*”. Peran sutradara bertanggungjawab memimpin jalannya proses produksi dari awal hingga akhir. Tugas sutradara pada program instruksional ini mengarahkan pembawa acara membuat kerajinan tangan dan *crew* teknis dalam melakukan pengambilan gambar ataupun suara.

Kata kunci : instruksional, program, grafis *flat design*, *pop up*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “instruksional adalah bersifat mengajar, mengandung pelajaran (petunjuk, penerangan) maupun film yang mengandung pelajaran.” (Sumber: <http://kbbi.web.id/instruksional>, diakses 6 Mei 2016 pukul 20.15 WIB) Program instruksional tentunya dapat disaksikan di layar televisi setiap minggunya, baik tayang setiap hari sabtu dan minggu. Banyak diantaranya selalu membahas tentang dunia kuliner, materinya mengarahkan penonton bagaimana cara mengolah bahan masakan telah disiapkan sebelumnya menjadi menu yang lezat. Banyak bermunculan program instruksional di televisi seperti Arjuna Global TV, *Chef Table* Net TV, *Chef Traveller* Trans TV maupun *Urban Cook* Kompas TV yang berisi tutorial memasak. Program instruksional yang ditawarkan rata-rata tutorial memasak. “*D.I.Y*” menampilkan sesuatu yang berbeda pada program instruksional yang ada. Konsep program tentang tutorial membuat sebuah kerajinan buatan tangan menggunakan barang-barang bekas yang masih layak pakai dan ramah lingkungan seperti majalah dan koran bekas.

Bagi sebagian orang, membaca majalah atau koran merupakan suatu hobi atau bahkan kebiasaan hidup sehari-hari. Banyak diantaranya ketika membeli dan selesai membaca, kebanyakan majalah akan dibiarkan menumpuk dan dibuang karena dianggap sebagai barang bekas yang sudah tidak berfungsi. Jika barang-barang tersebut bisa dimanfaatkan dengan baik, maka majalah tersebut dapat menjadi barang yang bernilai guna bahkan bernilai jual. Koran yang diterbitkan setiap hari karena informasinya selalu diperbaharui, jika lewat dari masa terbitnya maka dapat dikatakan koran tersebut sudah menjadi barang bekas. Majalah ataupun koran dapat dikreasikan menjadi barang-barang yang unik seperti *pop up*. “Seni *pop up* merupakan salah satu bidang kreatif dari *paper engineering* di Indonesia yang kini semakin digemari dan sedang berkembang. Karya *pop up* merupakan sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk tiga dimensi atau timbul. Tiga dimensi berarti karya tersebut tidak *flat* karena

dibuat seolah-olah terlihat keluar dari desain.” (Sumber: <http://m.fastnewsindonesia.com/article/kreasi- unik-kartu-dan-kado-pop>, diakses 2 Mei 2015 pukul 23.04 WIB) Contoh yang bisa dikreasikan menjadi *pop up* yaitu kartu ucapan, buku, *frame*, dan lain-lain. *Pop up* tidak selalu tampil dengan bentuk yang timbul, melainkan tampil dengan gerakan yang menimbulkan kesan seperti timbul atau berdimensi. *Pop up* juga dapat dibuat dengan media digital, akan tetapi media digital sedikit lebih rumit karena perlu desain khusus dengan komputer, terlebih lagi harus menyusun dan mencetak gambar satu persatu. Pengetahuan khusus diperlukan agar dapat membuat desainnya sendiri dan tentu memakan waktu. *Pop up* digital juga harus mengeluarkan dana yang cukup karena relatif mahal.

Memberikan kado atau hadiah kepada orang lain, sebagian orang merasa bingung dan kurang referensi. Remaja yang biasanya lebih senang dan sering memberikan sesuatu kepada teman dekat, keluarga atau seseorang sebagai hadiah ulang tahun, ucapan selamat dan momen penting lainnya. Banyak diantaranya harus mengeluarkan dana yang cukup menguras kantong hanya untuk membeli barang-barang tersebut. Berawal dari itulah diciptakan rancangan program acara dengan judul “*D.I.Y.*” yang akan memberikan informasi dan tutorial yang mengedukasi bagi pemirsanya bagaimana berkreasi dengan memanfaatkan barang-barang bekas dan tidak terpakai. Setiap episode program ini akan menggunakan bahan bekas yang berbeda-beda dan pemirsa dapat ikut mempraktekkan di rumah sesuai dengan yang dicontohkan oleh pembawa acara. Program ini akan dikemas dalam format program instruksional. Pada episode kedua program “*D.I.Y.*” ini mengangkat tema “*Recycle Majalah dan Koran Bekas untuk Kreasi Pop Up*” yang dibuat dengan memanfaatkan majalah dan koran sebagai bahan dasarnya, dimana dapat menghasilkan kerajinan tangan berupa *pop up card*, *scrapframe*, serta kotak kejut.

B. Ide Penciptaan Karya

Menonton program instruksional di beberapa stasiun televisi didominasi tayangan dengan genre memasak, yang segmentasinya untuk kalangan dewasa. Acara memasak memang banyak diminati oleh ibu rumah tangga dan biasanya digunakan sebagai acuan untuk membuat menu makanan di rumah. *Chef* mempraktekkan mengolah bahan untuk membuat suatu menu makanan dengan menjelaskan langkah-langkahnya secara berurutan agar pemirsanya dapat mengikuti dengan mudah. Berawal dari tayangan program masak tersebut, kemudian terlintas sebuah ide untuk membuat sebuah program instruksional tetapi dengan segmentasi remaja. Pertama kali mendapatkan ide untuk mengangkat tentang *pop up* adalah ketika berbincang dengan seorang teman untuk meminta saran bagaimana membuat konten acara yang menarik untuk ditonton remaja, Gagasan kemudian timbul untuk membuat sebuah kreasi *pop up*, yang cukup menarik untuk dikreasikan. *Pop up* yang dijual di pasaran adalah *pop up* dengan teknik pembuatan digital dengan harga yang relatif mahal karena perlu khusus untuk membuat desainnya, selain itu harus menggunakan *software* tertentu, jadi tidak semua orang dapat membuatnya sendiri. Pada program instruksional ini nantinya akan dicontohkan dan dipraktekkan proses berkreasi membuat *pop up* sederhana dan unik dalam waktu singkat, namun dengan memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai tanpa harus mengeluarkan banyak dana.

Program acara “*D.I.Y.*” menayangkan tema yang berbeda setiap episodenya, tetapi masih dalam konten yang sama, yaitu mengolah dan memanfaatkan barang-barang bekas dan tidak terpakai menjadi sebuah kerajinan tangan yang unik dan menarik. Barang yang telah dikreasikan tersebut lebih spesifik digunakan untuk *gift* atau hadiah. Pada episode ini, hal yang akan dibahas dan diajarkan kepada pemirsa adalah membuat kreasi *pop up* sederhana dari bahan majalah bekas dan koran bekas. Program instruksional “*D.I.Y.*” akan menyajikan dua sampai tiga instruksional setiap episodenya, dimana tergantung dari tingkat kesulitan mengkreasi bahan-bahannya sesuai dengan tema yang diangkat. Program ini nantinya akan diambil dengan menggunakan empat kamera.

C. Tujuan Dan Manfaat

Sebuah karya terutama audio dan visual tidak hanya dibuat begitu saja. Tentu seorang pencipta karya masing-masing memiliki tujuan ingin dicapai, manfaat ataupun pesan akan disampaikan kepada orang lain melalui karya tersebut. Adapun tujuan dan manfaat penciptaan dari program “*D.I.Y.*” adalah sebagai berikut :

Tujuan Penciptaan

1. Menyajikan sebuah program instruksional yang dapat dijadikan sebagai alternatif tontonan acara televisi informatif dan menghibur.
2. Memberikan inovasi bagaimana berkreasi memanfaatkan barang bekas menjadi sebuah kerajinan tangan untuk digunakan sebagai hadiah atau pemberian tanpa biaya mahal.
3. Membuat sebuah program instruksional dengan menggunakan grafis *flat design* sebagai pendukung visualnya.

Manfaat Penciptaan

1. Memberikan referensi program acara televisi menginspirasi dan mengedukasi untuk ditonton.
2. Memberikan edukasi bagaimana berkreasi untuk memanfaatkan barang-barang bekas dan tidak terpakai menjadi barang kerajinan tangan bernilai guna.

D. Tinjauan Karya

Mencari ide untuk membuat karya seni terutama berupa audio visual pasti membutuhkan sebuah inspirasi agar dapat terkonsep dengan baik. Berikut ini merupakan tinjauan karya yang digunakan sebagai referensi dalam pembuatan program instruksional “*D.I.Y.*”

1. D'Sign Net TV

D'Sign merupakan program acara *magazine* di stasiun televisi Netmedia yang akan mengulas berbagai hal dari dunia desain, seperti karya arsitektur yang unik dan menarik, ide desain interior yang inspiratif, desain *furniture* yang kreatif, hingga berbagai gaya seni yang menjadi referensi gaya desain. Program d'Sign Net TV juga memberikan berbagai tips dekorasi yang bisa diaplikasikan sendiri (Sumber: http://tvguide.co.id/program_acara_rutin/dsign-net-tv, diakses 4 mei 2015 pukul 19.00 WIB). Konsep dari program ini adalah setiap awal segmennya mengulas tentang desain interior ruangan, baik itu rumah, kantor, tempat makan dan lain sebagainya, sedangkan diakhir segmen memberikan tips untuk membuat aneka properti serta perlengkapan untuk mendekorasi ruangan. Selain itu terkadang menghadirkan pakar khusus yang ahli dalam dunia desain untuk mengulas seputar desain interior maupun eksterior bangunan. Program d'Sign Net TV tidak menggunakan pembawa acara, hanya memakai narasi saja dari awal sampai akhir program dan shot tangan yang terlihat ketika membuat desain untuk properti ruangan.

Selain itu dalam program d'sign juga menghadirkan pakar khusus yang ahli dalam dunia desain untuk mengulas seputar desain interior maupun eksterior bangunan. Program d'Sign Net TV tidak menggunakan pembawa acara, hanya memakai narasi saja dari awal sampai akhir program dan shot tangan yang terlihat ketika segmen membuat sebuah kerajinan untuk properti ruangan.

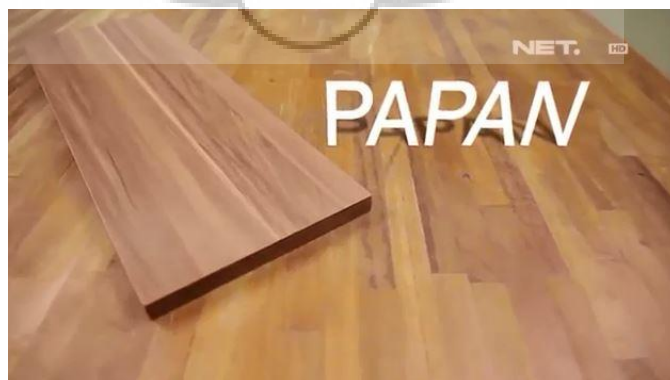


Gambar 1.1 Screenshot logo program D'Sign Net TV

Kategori Program : Non cerita

Stasiun Televisi : Net TV
 Nama Program : D'Sign
 Format Program : *Magazine*
 Jam Tayang : Sabtu, pukul 14.30 WIB
 Host : -

Segmen yang menayangkan cara membuat properti ruangan dan penempatan tipografi grafis keterangan bahan merupakan salah satu inspirasi diciptakannya karya instruksional “*D.I.Y.*” episode “*Recycle Majalah dan Koran Bekas untuk Kreasi Pop Up*”. “Pengertian tipografi menurut buku Desain Komunikasi Visual adalah tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Dulu tipografi hanya diartikan ilmu cetak-mencetak.” (Supriyono 2010, 19) Perbedaan-perbedaan antara program d'Sign Net dengan program instruksional ini yaitu format program saja sudah terlihat jelas berbeda. Selain itu program d'Sign Net TV berisi ulasan seputar desain interior serta eksterior dan menunjukkan instruksi membuat kerajinan tangan untuk properti khusus desain bangunan, sedangkan “*D.I.Y.*” akan menunjukkan instruksi membuat kreasi dari barang bekas dan tidak terpakai menjadi kerajinan tangan yang bermanfaat untuk dijadikan sebagai *gift* atau hadiah dengan bahan yang berbeda-beda pada setiap episodenya.



Gambar 1.2.a Screenshot Grafis Keterangan Bahan Program d'Sign Net TV



Gambar 1.2.b *Screenshot* grafis keterangan bahan program D'Sign Net TV

Model penempatan grafis tulisan keterangan akan dibuat seperti program d'Sign Net TV, dimana grafis tulisan keterangan diletakkan menyesuaikan objek. Pembeda tipografi instruksional “*D.I.Y.*” dengan d’sign adalah tipografinya akan dibuat karakter huruf *Century Ghotic*, namun tetap dengan perpaduan gaya *flat* atau datar dengan menggunakan warna putih agar lebih terlihat tegas dan mudah dibaca.

2. *I Look* Net TV

I Look merupakan program acara di stasiun televisi Net TV yang membahas berbagai pernik yang berhubungan dengan penampilan/ *style/ fashion*, mulai dari ujung kaki hingga ujung kepala (Sumber: http://tvguide.co.id/program_acara_rutin/ilook-net-tv-2, diakses 25 mei 2015 pukul 16.00 wib). Program ini juga akan memberikan tips seputar *fashion* yang bermanfaat bagi pemirsanya dan dapat menjadi acuan *fashion* bagi masyarakat Indonesia. Setiap episode selalu ada model yang memperagakan *fashion show* dengan mengenakan pakaian sesuai tema yang diangkat, selain itu juga menunjukkan detail harga serta *merk* pakaian yang dikenakan oleh model. Dan ada beberapa segmen untuk tutorial memodifikasi pernik-*fashion* menjadi lebih menarik dan berbeda, dimana hasil dari modifikasi akan dipakai oleh model. Tentunya program ini didukung dengan kamera yang sesuai dengan standar operasi prosedur dalam dunia pertelevisian, maka dari itu gambar yang dihasilkan tajam dan jelas.



Gambar 1.3 Screenshot Logo Program *I Look* Net TV

Kategori Program	: Non cerita
Stasiun Televisi	: Net TV
Nama Program	: <i>I Look</i>
Format Program	: <i>Fashion Style</i>
Jam Tayang	: Sabtu dan Minggu, 10.30 WIB
Host	: Kimmy Jayanti

Program *I Look* Net TV dibawakan oleh Kimmy Jayanti. *Host* memberikan beberapa tips *style* dan *fashion* yang cocok sesuai dengan kebutuhan saat itu. *Shot* gambar yang digunakan dalam program ini bervariasi. “*Shot* merupakan satu bagian dari rangkaian gambar yang begitu panjang, yang hanya direkam dengan satu *take* saja. *Shot* yang baik adalah kombinasi berbagai komposisi gambar ke dalam sambungan gambar yang utuh dan indah dalam satu kali pengambilan gambar.” (Umbara dan Pintoko 2010, 97) Dengan menggunakan konsep multi kamera, sehingga objek dapat ditangkap dari beberapa *angle*. Selain itu keuntungan penggunaan multi kamera sendiri supaya saat proses produksi berlangsung tidak ada moment terlewatkan dan menghasilkan *shot-shot* yang variatif. Seperti dalam buku Naratama ”bahwa hampir seluruh format nondrama mengandalkan kecepatan dan kemampuan teknik perekaman gambar dengan jumlah kamera yang banyak.” (Naratama 2013, 133) Begitu pula dengan “D.I.Y.”, dimana nantinya sutradara akan menggunakan 4 kamera untuk mengambil gambar

sesuai dengan *shot list* atau *breakdown shot*. Berikut ini merupakan *shot-shot* yang menjadi referensi dari program *I Look Net TV* :



Gambar 1.4.a *Screenshot* Segmen tutorial *I Look Net TV*



Gambar 1.4.b *Screenshot* Segmen tutorial *I Look Net TV*

Gambar 1.5.a dan 1.5.b merupakan *shot-shot* gambar dari program *I Look Net* yang ada pada segmen tutorial memodifikasi pernak-pernak *fashion*. Seperti halnya gambar 1.5.a dan 1.6.b, pada program “*D.I.Y.*” akan mengambil *shot* secara detail supaya objek dapat terlihat secara jelas oleh pemirsa. Kamera 1 untuk mengambil *shot* pada objek yang dikerjakan *host*, kamera 2 untuk master, kamera 3 untuk mengambil *shot* pembawa acara dengan beberapa pergerakan serta kamera 4 mengambil *host* dan objek, agar gambar yang dihasilkan tidak terlihat monoton dan pemirsa juga dapat mengikuti apa yang di instruksikan *host*

ini dengan jelas. Program “D.I.Y.” menggunakan *angle* kamera *eye level*, dimana sudut pandang dengan posisi kamera sejajar dengan objek.

3. Grafis *Flat Design* “Gift Box with Gift Icon”

Vektor *gift box with gift icon* merupakan salah satu karya dari seorang Vektor Artis dan Desainer Grafis asal Thailand. Yang menjadi ciri khas dari karya-karyanya yaitu grafis dengan gaya desain *flat* atau datar. Sekitar 1500 karya desainnya diunggah di situs shutterstock.com yang merupakan perusahaan/agensi microstock teratas yang memiliki banyak stok foto, vektor, ilustrasi, *footage* dan musik.

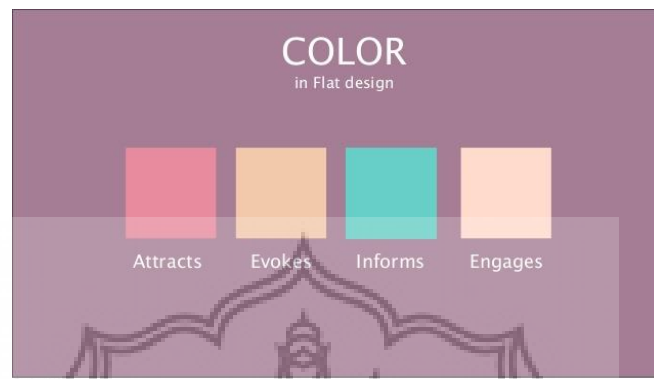


Gambar 1.5 Vektor *Gift Box with Gift Icon*
(Sumber: Shutterstock, diakses 25 April 2016 pukul 03.49 wib)

Judul	: <i>Gift Box with Gift Icon</i>
Kategori	: Desain grafis vektor
Karya	: Uchmania (nama akun di shutterstock.com) - Vektor Artis

Vektor *gift box with gift icon* menjadi salah satu referensi untuk pembuatan desain grafis pada program instruksional ini. Karena program “D.I.Y.” akan menggunakan gaya grafis dengan desain *flat*, maka untuk salah satu grafis pada *bumper* program akan dibuat seperti vektor diatas, dimana dibuat bentuk

kotak kado yang bergerak terbuka dengan ikon kecil *craft* atau kerajinan tangan yang seolah-olah keluar dari dalam kotak tersebut ketika tutup kotak dibuka. Perbedaan grafis program “D.I.Y.” dengan desain grafis vektor *gift box with gift icon* yaitu dari segi warna dan tanpa *long shadow* atau bayangan.



Gambar 1.6 *Evokes Color in Flat Design*
(Sumber: slideshare.net, diakses 30 April 2016 pukul 16.07 wib)

Grafis untuk *bumper* program dalam program instruksional ini akan diberi warna biru, hijau muda, merah muda dan kuning. Untuk kotak kado nya akan diberi warna putih dengan pita hijau muda, dan ikon-ikon yang kecil berupa gunting, kertas, tempat sampah, boneka dan lain sebagainya menggunakan warna-warna pastel yang dibuat dalam bentuk desain *flat* seperti contoh gambar 1.8.

4. Grafis Tipografi *Tag*

Vektor tipografi *limited offer* merupakan salah satu karya dari seorang vektor artis, dan videografer asal Republik Ceko sebuah Negara di Eropa Tengah. Karakter dari desainnya banyak menggunakan warna merah dengan bentuk-bentuk *tag*bersubjek abstrak, *finance* dan vektor, selain itu lebih dari 1000 desainnya ada pada situs depositphotos.com. Vektor tipografi yang bertuliskan kata “*limited offer*” tersebut adalah desain *tag*, dimana menjadi salah satu inspirasi untuk pembuatan desain grafis nama program “D.I.Y.”



Gambar 1.7 Vektor *Limited Offer*

(Sumber: depositphotos.com, diakses 25 April 2016 pukul 09.34 WIB)

Judul : *Limited Offer*
 Kategori : Desain tipografi vektor
 Karya : Houbacze – Vektor Artis, Ilustrator dan Videografer

Seperti contoh gambar 1.9 adalah contoh grafis nama program bertuliskan *D.I.Y.* yang akan dibuat menggantung seperti tulisan *tag “limited offer”*. Perbedaannya adalah warna pastel dan karakter tulisan. Gunting untuk menggantikan huruf y dalam kata *D.I.Y* yang berfungsi sebagai simbol kerajinan tangan. Huruf d akan dibuat dari font *futura maxi cg bold* berwarna merah muda berbentuk penggaris yang merupakan simbol peralatan membuat kerajinan, serta huruf i dibuat bentuk botol air mineral bekas yang merupakan simbol barang daur ulang, kata *do it yourself* menggunakan karakter tipografi *handwriting* atau tulisan tangan. Kotak kado besar merupakan simbol dari program instruksional ini yaitu berupa *gift*.